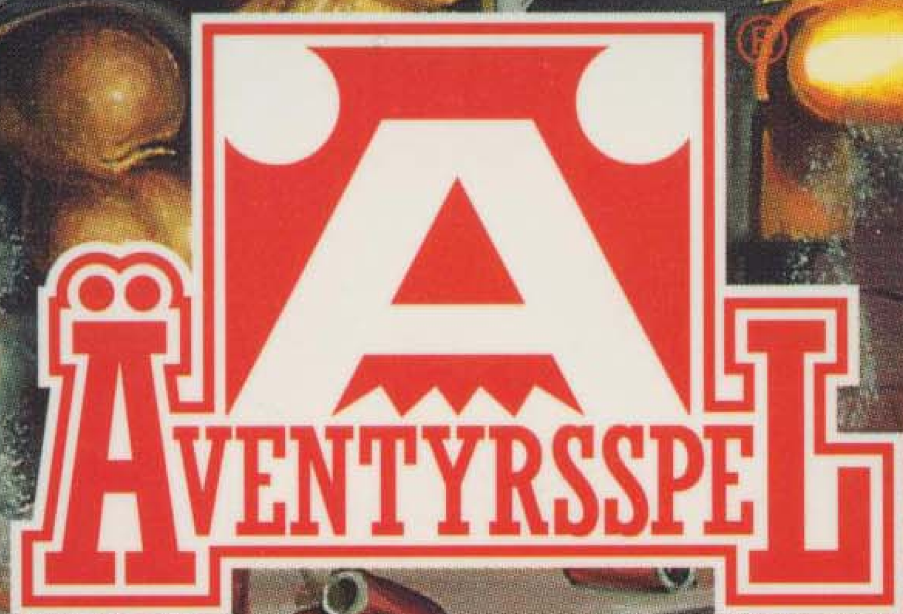
MUTANT CHRONICLES™

FRILANSARENS HANDBOK
SPELLEDARSKÄRM

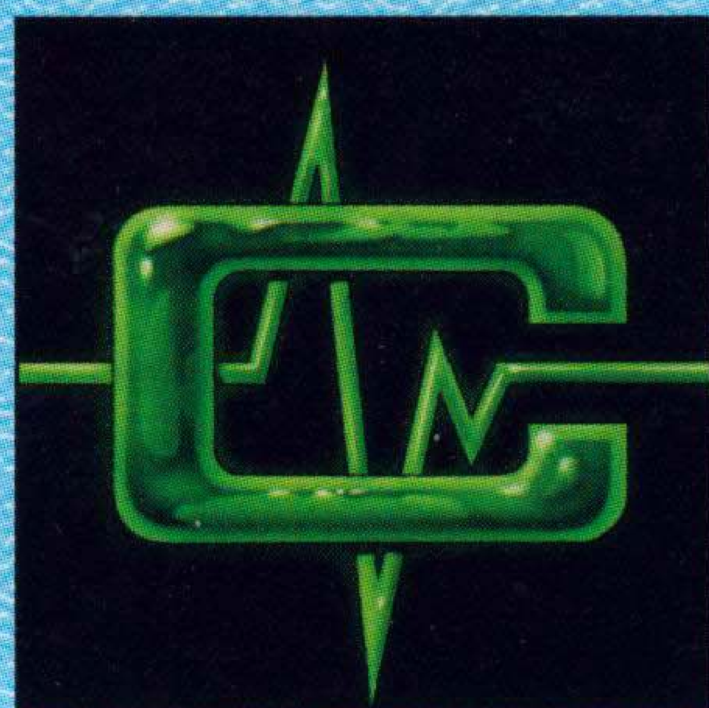


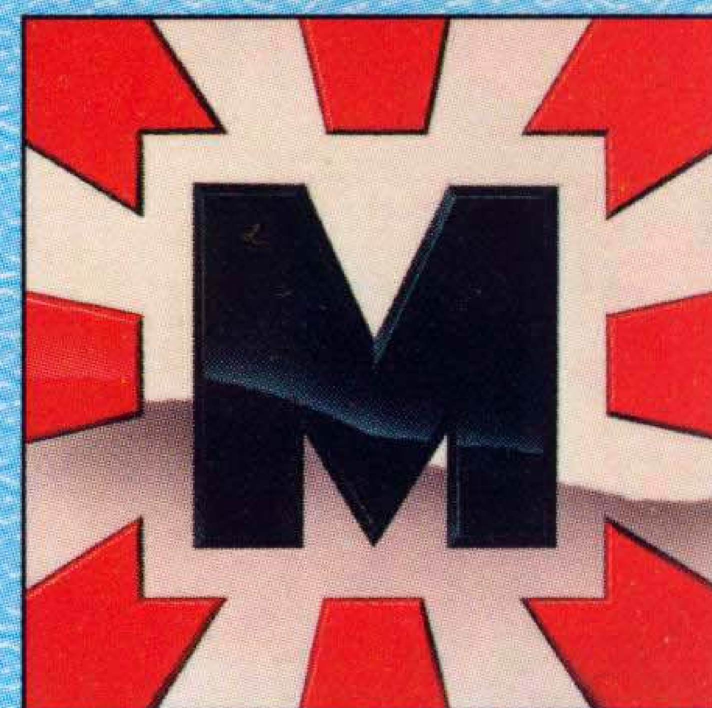


001-2608









TILLGÄNG-LIGHET

All utrustning har en kod som talar om hur tillgänglig den är:

- A — kan köpas var som helst.
- B — finns bara i specialaffärer.
- C — restriktioner; man måste ha licens, recept eller tillstånd.
- D — förbjudet, finns bara på svarta marknaden.
- E — sällsynt, svårt att få tag på.
- F — högteknologi endast tillgänglig via kontakter inom megakorporationerna.

Koderna är bara avsedda som riktlinjer. SL bestämmer i varje enskilt fall vad som finns att få tag på och hur mycket det verkligen kommer att kosta. Se även vapenkoderna på andra sidan skärmen.

RUSTNINGS-TILLVERKARE

TILLVERKARE	PRIS MOD.	RISK FÖR FEL*
Capitol	x1	1–5
Bauhaus	x1,3	1–2
Mishima	x0,8	1–9
Imperial	x1,2	1–3
Cybertronic	x1,4	1
Annan	x0,6	1–15

*: Slå 1T20 om en enskild attack gör mer skada än RF; om resultatet faller inom dessa gränser går rustningen sönder. Den skyddar i den här attacken, men inte i följande.

RUSTNINGAR

MATERIAL	RUSTNINGS-FAKTOR	PRIS-MOD.	TILLGÄNG-LIGHET	ÖVRIGT
Förstärkt tyg	1	x0,5	A	Ej flamsäker
Slagtålig plast	1	x0,7	A	Dubbel skada av eld
Skottsäker nylon	2	x1	B	Ej flamsäker
Skottsäker komposit	3–4	x2	B	Flamsäker
Lätt stridskomposit	5–7	x3	F	Flamsäker, skyddar mot fallskador
Tung stridskomposit	8–9	x5	F	Flamsäker, skyddar mot fallskador
X-tra tung stridskomp.	10+	x10	F	Flamsäker, skyddar mot fallskador

PLAGG	BAS-KOSTNAD	SKYDDAR...
Hjälm	1.000	HUVUDET i alla slags attacker
Axelskydd (militär typ)	2.000	BRÖSTKORG och HUVUD i närstrid; endast BRÖSTKORGEN i missilattacker
Väst/Harnesk	2.700	BRÖSTKORG och MAGE i alla slags attacker
Benskenor (par)	2.600	BENEN i alla slags attacker
Armskenor (par)	1.900	ARMARNA i alla slags attacker
Handskar (par)	900	25% chans att de skyddar ARMARNA i alla slags attacker
Jacka	2.400	BRÖSTKORG, MAGE och ARMAR i alla slags attacker
Byxor	2.000	BENEN i alla slags attacker
Trenchcoat	4.100	BENEN, ARMARNA, BRÖSTKORGEN och MAGEN i alla slags attacker; dock endast 50% chans att benen skyddas vid missilattacker
Kroppsdräkt	4.500	HELA KROPPEN utom huvudet i alla slags attacker. RF adderas till övrig rustning.

Multiplicera Baskostnaden för rustningsdelen med Prismodifikationen för materialet. För en hel rustning, minska priset med 25%. Kika slutligen i tabellen intill och välj tillverkare (=kvalitet och pris).

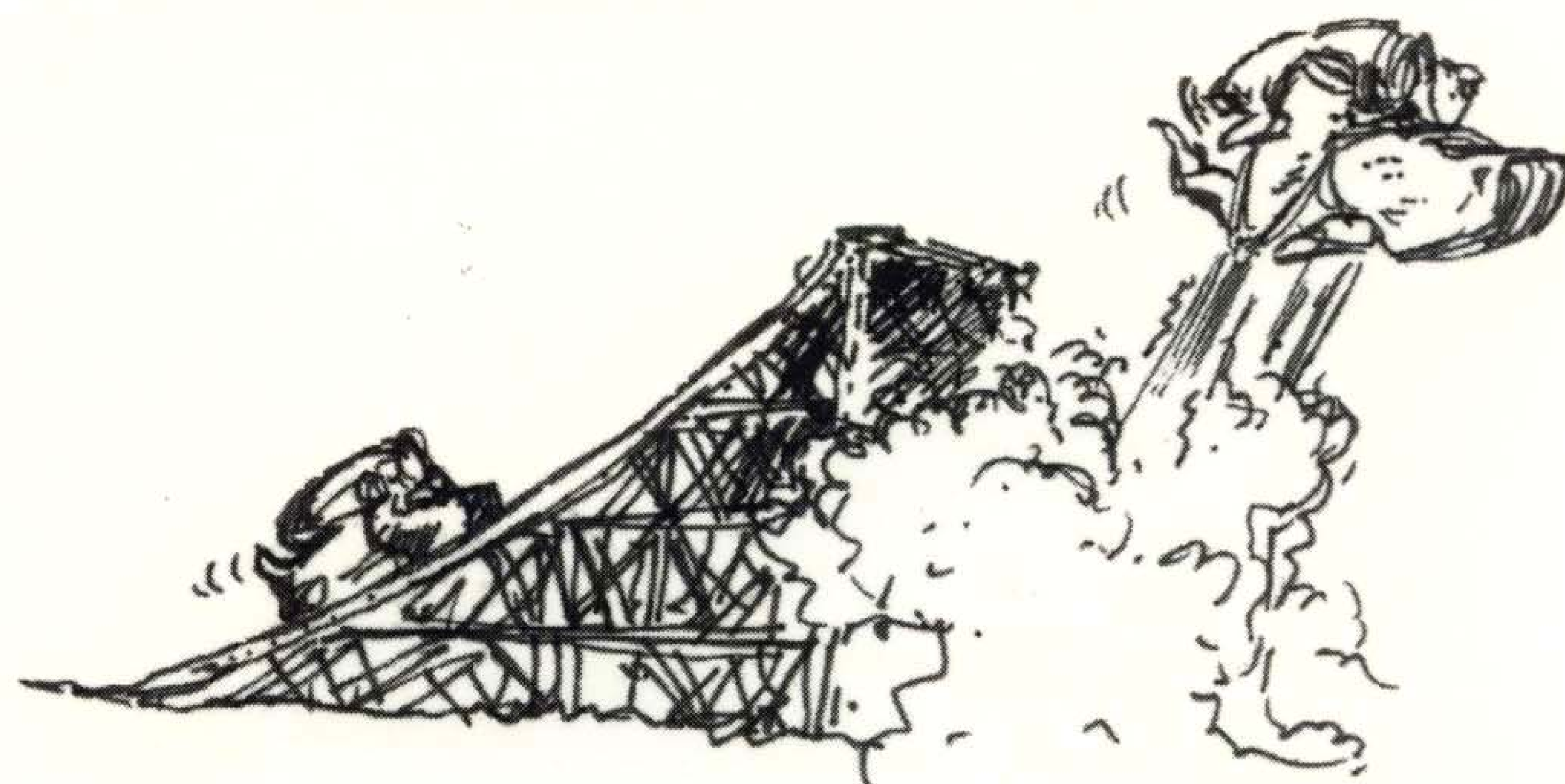
RESTIDER OCH PRISER

RUTT	RESTID	PRIS
Merkurius till Venus	1T6+3 dagar	4.990+150 kardinalsmarker per dag
Merkurius till Luna	1T10+8 dagar	7.940+100 kardinalsmarker per dag
Venus till Luna	1T6+3 dagar	3.940+100 kardinalsmarker per dag
Luna till Jorden	3T6+12 timmar	3.990 kardinalsmarker
Luna till Mars	1T10+6 dagar	5.490+100 kardinalsmarker per dag
Mars till Victoria	1T4+22 dagar	14.990+100 kardinalsmarker per dag
Victoria till Jupiter	2T10+15 dagar	*
Jupiter till Saturnus	3T10+28 dagar	*
Saturnus till Uranus	2T20+66 dagar	*
Uranus till Neptunus	1T100+70 dagar	*
Neptunus till Pluto	1T100+60 dagar	*
Pluto till Nero	1T10+3 dagar	*

* Priset görs upp från gång till gång.

Första klass: priset x3

Tredje klass: priset/3



UTRUSTNING

Armborst	B	5,300
Dunk, 5 liters	B	30
Flaska, 1 liter	B	5
Gaslykta	B	680
Gummiflotte, uppblåsbar	B	6,900
Handledskompass	B	100
Kammostift	B	30
Kikare	B	720
Klätterutrustning	B	2,000
Kommunikationsradio	B	6,400
Kompass	B	30
Kompound-båge	B	5,000
Luftfilter	A	450
Läkarväska	B	3,800
Matutensilier	B	400
Mörker-goggles	F	3,000
Nylonrep, 30 m	B	200
Regnställ	B	640
Ryggsäck	B	1,600
Skyddsmask	B	900
Sovsäck	B	1,200
Stridssele	B	300
Tält	B	4,000
Våtdräkt	B	22,000
Överlevnadskniv	B	1,200

SPRÄNG-ÄMNEN

Apterings- & desarmeringssats	D	4,500
Dynamitgubbe	D	60
Bloss	B	150
Trampmina	D	3,000
Plastiska sprängämnen	D	180

AMMUNITION

AP-ammunition	D	2%
Hot Bullets	D	2%
Snowballs	D	1%
Hardballs	F	3%
Rökgranat	B	500/5%
Tårgasgranat	C	500/5%
Sömngranat	C	1,000/5%
Fosforgranat	D	1,000/5%
Slime-granat	F	1,000/5%

MEDICINER

Motgifter	C	300 x SG
Antibiotika	C	150 x SG
Brännsårssalva	A	25
Värktabletter	A	10

VAPEN-TILLBEHÖR

Ammunition, 1 mag	*	1%
Ammunitionsband	*	1%
Bajonett	B	800
Benstöd	B	300
Kedjebajonett	D	6,900
Magasin	*	1%
Vapensats	B	200
Rödpunktssikte	F	som vapnet
Kikarsikte	C	50%

*: samma som vapnet

GATU-UTRUSTNING

Batong	C	312
Deckarlåda	C	2,000
Dyrksats	D	1,000

Elektroniksats	A	6,500
Film (inkl. framkalln.)	A	48
Filmkamera	B	6,400
Första hjälpen-låda	A	150
Kompaktkamera	A	400
Stålfjäderbatong	C	360
Systemkamera	B	4,000
Verktygslåda	A	2,200
Änterhake	B	360

BILAR

UNIVERSAL ROADKING MODEL A (CAP)
Max 150 km/h; 5 dörrar; 6 pass.; 65.000

GENERAL TRUCKS HIGHWAYMAN (CAP)
Max 155 km/h; 5 dörrar; 8 pass.; 89.000

GENERAL TRUCKS OFFROAD B-52 (CAP)
Max 170 km/h; 4 dörrar; 4 pass.; 75.000

GEOPARD 266F (IMP)
Max 190 km/h; 5 dörrar; 4 pass.; 149.000

ASTON HEALEY MG7 (IMP)
Max 300 km/h; 2 dörrar; 1 pass.; 545.000

VINCIANO-TRAFFAUX 350BL (BAU)
Max 160 km/h; 5 dörrar; 4 pass.; 165.000

SACHS 9000GL (BAU)
Max 190 km/h; 4 dörrar; 4 pass.; 244.000

GIACCHIO FORZA 750 (BAU)
Max 290 km/h; 2 dörrar; 1 pass.; 480.000

YASHIKIN BANZAI 4W (MIS)
Max 110 km/h; 2 dörrar; 4 pass.; 55.000

YASHIKIN TOP PERFORMANCE (MIS)
Max 135 km/h; 4 dörrar; 4 pass.; 39.000

MATSU-HARADA SUNSET GLIDER (MIS)
Max 160 km/h; 5 dörrar; 4 pass.; 45.000

GRUNDVÄRDE

GRUNDEGENSKAPSVÄRDE	GRUND
1–5	2
6–9	3
10–14	4
15–16	5
17+	6

UPPVÄXT-UTBILDNING

INT	ANTAL UPPVÄXTTILLVAL
1–5	4
6–9	5
10–14	6
15–16	7
17+	8

ÅLDER

	27	33	39	45*	51*
STY	±0	–1	–1	–1	–1
FYS	–1	–1	–1	–2	–4
SMI	±0	–1	–1	–1	–1
INT	+1	+1	±0	±0	–2
PSY	±0	±0	+1	+1	+1
PER	±0	+1	+1	±0	–4

* Slå 1T20 för varje år du blir över denna ålder. Är resultatet högre än din FYS, dör du av ålderdom. Om någon av dina grundegenskaper sjunker till 0, dör du också.

KROPPSDELAR OCH KP

FYS+PSY	HUVUD	ARM	MAGE	BEN	BRÖST
2–10	2	4	4	5	5
11–20	3	5	5	6	6
21–34	3	6	6	7	7
35–40	4	7	7	8	8
41–50	4	8	8	9	9
51–60	5	9	9	10	10
+10	+0,5	+1	+1	+1	+1

STRIDSVÄRDEN

	RÖRELSEFÖRMÅGA		SKADEBONUS	HANDLINGAR PER RUNDA	DEFENSIV BONUS	PERCEPTIONSBONUS
	ruta/handling	m/min	SB	Handlingar/SR	DB	PB
Summa	(SMI+FYS)		(STY+FYS)	(SMI+PSY)	(SMI+INT)	(INT+PSY)
2–10	2	150	–1	2	+2	+2
11–20	3	175	—	3	+3	+3
21–34	3	225	+1	3	+4	+4
35–40	4	275	+2	4	+5	+5
41–50	5	325	+3	5	+6	+6
51–60	6	400	+4	6	+7	+7
61–80	7	500	+5	7	+8	+8
+20	+1	+100	+1	+1	+1	+1

SVÅRIGHETSGRAD

SVÅRIGHET	SVÅRIGHETSGRAD (SG)
Mycket enkelt	1
Lätt	5
Normalt	10
Svårt	15
Mycket svårt	20
Extremt svårt	25

MOTSTÅNDSTABELLEN

Hitta svårighetsgraden i SG-kolumnen och läs av där den raden möter kolumnen för rollpersonens grundegenskapsvärde. Man måste slå lika med eller lägre än den angivna siffran med 1T20 för att lyckas.

† = automatiskt misslyckande

— = man lyckas automatiskt

SG	GRUNDEGENSKAPSVÄRDE 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—	—
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—	—
6	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—	—
7	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—	—
8	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—	—
9	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—	—
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—	—
11	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	—
12	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
13	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
14	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
15	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
16	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
17	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
18	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
19	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
20	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
21	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	†	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

etc.

OKONTROLLERAD ATTACK (1 HANDL.)

AVSTÅND	CL-MODIFIKATION
1 ruta	–3
2–5 rutor	±0
6–8 rutor	–1
9–11 rutor	–2
12–14 rutor	–3
15–17 rutor	–4
18–20 rutor	–5
+3 rutor	–1

ATTACK MED SIKTNING (2 HANDLINGAR)

AVST. I METER	I RUTOR	CL-MOD
3–150 m	2–100	±0
150–300 m	100–200	–3
300–450 m	200–300	–6
450–750 m	300–500	–9
750–1050 m	500–700	–12
+300 m	+200	–3

TRÄFFOMRÅDE

NÄR-STRID	MISSIL-VAPEN	OMRÅDE
1–3	1–3	Vänster ben
4–6	4–6	Höger ben
7–9	7–8	Vänster arm
10–12	9–10	Höger arm
13–15	11–14	Mage
16–18	15–19	Bröst
19–20	20	Huvud

MODIFIKATIONER PÅ FÄRDIGHETSSLAG

OMSTÄNDIGHET	SKADOR	LJUS	VÄDER	STRESS	RÖRELSE	UTRUSTNING
–1	Man har blivit träffad en eller två gånger i en kroppsdel	Gryning/skymning utomhus eller en fack-la/ ficklampa inomhus	Vind eller lätt regn	Någon skjuter på dig	Du joggar	Krutet i patronerna är fuktigt
–2	Tre eller fyra träffar i en kroppsdel	Fullmåne utomhus eller ett stearinljus inomhus	Hård vind eller kraftigt regn	Inkommande eld från flera håll	Du springer	Biljakt med punkt-ering på ett hjul
–3	Skadad i mer än en kroppsdel	Ett stearinljus i ett stort rum (typ tennishall)	Storm, snö eller hagelskur	«VARNING! Denna bygg-nad kommer att sprängas om tre sekunder!»	Du spurtar	Gevärets sikte är sönder eller fel inställt
–4	En kroppsdel har inga KP kvar	Månljus genom moln utomhus	Snö– eller hagelstorm	Dina kläder brinner	Du springer för livet	Du försöker störa ut en dataöverföring med en freestyle
–5	Två eller flera kroppsdelar har inga KP kvar	Kolsvart eller förbundna ögon	Orkan	Du faller genom luften mot en säker död	Du hänger fastklamrad under en helikopter	Du försöker muta vakten med en ask tandpetare

MODIFIKATION AV ANFALLSSLAG

SITUATION	MODIFIKATION AV ATTACKSLAGET
Eldstöt	–4 till –10
Mejning	–3
Rusning (missil)	x0,5 (avrunda uppåt)
Rusning (närstrid)	–4 eller –8
Noggrann siktning	+3 på CL eller ±5 på träffområdesslaget
Attack mot person som tagit skydd	–5
Springande mål	–3
Snabbt rörligt mål	–5
Mörkt (skymning, gryning osv)	–1
Mycket mörkt	–5
Stilla mål (medvetslös, etc.)	+2
Den attackerande är skadad	–1
1 KP kvar i arm som används	–5
Avstånd	varierar

ANTAL UNDVIKA-SLAG

SITUATION	ANTAL UNDVIKA-SLAG SOM TILLÅTS/KRÄVS
Enkelskott	1 Undvika-slag
Treskottssalva	1 Undvika-slag gäller för båda attackslagen
Automateld	Separata Undvika-slag måste göras för varje lyckat attackslag (1–3 st)
Eldstöt	Separata Undvika-slag måste göras för varje lyckat attackslag (1–5 st)
Mejning	1 Undvika-slag med +3 på CL
Granater	1 Undvika-slag måste göras mot varje splitter
Eldkastare	1 Undvika-slag gäller för hela attacken
Hagelgevär	Lyckat Undvika-slag halverar skadorna, attacken kan ej helt undvikas
Tar skydd	Hur många Undvika-slag som helst kan göras i stridsrundan, men inget annat.
Är i skydd	Som normalt

VAPENS TILLGÄNGLIGHET

Tillgängligheten på vapen varierar från plats till plats och mellan olika tillverkare. I Luna har vapen tillgänglighet «C» (licens krävs), men vissa vapen, exempelvis lättare pistoler (skada <1T6), har tillgänglighet «B». Tyngre vapen (alla kulsprutor och raketgevär) har tillgänglighet «D». Alla vapen som tillverkas av Brödraskapet eller Cybertronic har tillgänglighet «F», liksom alla «Doomtroopervapen».

CAPITOL: Alla vapen med Funk: «A» har tillgänglighet «C», alla övriga vapen «B».
BAUHAUS: Samma restriktioner som i Luna.
IMPERIAL: Alla eldhandvapen har tillgänglighet «C», men licens är lätt att skaffa.
MISHIMA: Alla eldhandvapen har tillgänglighet «C», men alla med socialnivå 5+ har automatiskt tillstånd (för dem: «B»).
CYBERTRONIC: Samma restriktioner som i Luna.

VAPENTABELLER

PISTOLER	VIKT	LÄNGD	MAG.	FUNK.	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	SKADA	PRIS
Bolter	2,2	36	18	H	30/45	9	1	4	1T6	1.900
Ironfist	2,5	39	25	A	40/60	10	1	3	1T6+1	2.700
Ronin	1,5	30	15	H	50/75	4	1	8	1T6	3.000
P1000	1,4	39	20	A	60/90	7	1	7	1T6	6.200
Aggressor	2,3	34	26	A	20/30	9	1	4	1T6	2.400
MP-105	1,9	31	58	A	50/75	7	1	9	1T6+1	7.200
Punisher	2,5	32	13	A	70/105	14	1	7	1T6+2	8.400
Piranha	1,0	21	11	H	70/105	6	1	3	1T4+1	19.900
Nemesis	2,2	38	40	A	100/150	11	1	8	1T6+1	13.500
Enforcer	1,0	27	6	H	70/105	8	1	8	1T4	1.000
Eliminator	3,0	50	20	A	100/150	12	1	1	1T6+1	10.200

GRANATKASTARE	SEP VIKT	MAG.	FUNK.	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	#TO	SY	SKADA	PRIS
Ironfist	—	1	M	50/75	8*	1	5	1T3	1	1T6+1	—

K-PISTAR	VIKT	LÄNGD	MAG.	FUNK.	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	SKADA	PRIS
CAR-24	3,6	65/53	20	3	120/180	15	1	7	1T6+1	4.600
Windrider	2,7	51	22	A	160/240	7	1	3	1T6	5.500
CAW2000	3,0	63	30	A	180/270	9	1	7	1T6+1	7.800
Mk. IVP Intruder	4,0	64	20	A	100/150	15	1	2	1T6+1	7.100
Interceptor	4,6	56	40	A	100/150	17	1	5	1T6+2	6.200
MP-105GW	2,8	65/52	58	A	120/180	11	1	8	1T6+1	9.400
Hellblazer	2,6	46	34	A	80/120	9	1	9	1T6+1	9.000

GRANATKASTARE	SEP VIKT	MAG.	FUNK.	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	#TO	SY	SKADA	PRIS
CAR-24	—	1	M	50/75	8*	1	5	1T3	1	1T6+1	—
Windrider	0,8	1	M	20/30	4*	1	3	1T3	1	1T6	850
CAW 2000	—	1	M	40/60	5*	1	8	1T4	1	1T6+1	—
Plasmaammo till Intruder	—	20	M	100/150	15	1	2	1T4	1	1T6+1	—
Interceptor	—	1	M	40/60	9*	1	5	1T4	1	1T10	—
MP-105	1,0	1	M	30/45	6*	1	8	1T4	1	1T6+2	1.700

ELDKASTARE	VIKT	LÄNGD	MAG.	FUNK.	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	SKADA	PRIS
Gehenna Puker	25,0	140	7	spec.	20/30	30*	3	9	1T10+10	40.000

AUTOMATKARBINER	VIKT	LÄNGD	MAG.	FUNK.	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	SKADA	PRIS
M50	6,1	100/79	30	3	300/450	23	1	7	1T6+2	6.500
Shogun	3,8	67	26	A	240/360	15	1	8	1T6+1	7.100
AR3000	5,2	86	25	A	360/540	15	1	7	1T6+2	12.800
Invader	7,1	83	30	A	260/390	27	1	5	1T6+3	11.600
L&A Plasmakarbin	6,0	61	36	A	200/300	23	1	9	1T6+4	20.000
Mk. 43 Intruder	5,0	72	20	A	100/150	15	1	2	1T6+2	6.500
Panzerknacker	4,7	90/72	48	A	300/450	19	1	7	1T6+2	12.400
Volcano	6,2	116	20	A	400/600	17	1	7	1T6+3	22.000
Eruptor	8,0	128	12	A	600/900	21	1	7	1T6+4	27.750

GRANATKASTARE	SEP VIKT	MAG.	FUNK.	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	#TO	SY	SKADA	PRIS
M50	—	6	M	100/150	23*	1/skott	4	1T4	1	1T6+1	—
Shogun	0,8	3	M	40/60	15*	1/skott	8	1T4	1	1T6	1.100
AR3000	—	4	M	70/105	15*	1/skott	8	1T6	1	1T6+1	—
Invader	—	14	H	100/150	27	2	5	1T4	1	1T10	—
Plasmaammo t. Plasmakarb.	—	36	H	180/270	23	1	7	1T4	1	1T6+1	—
Panzerknacker	1,0	4	M	50/75	19*	1/skott	8	1T6	1	1T6+2	2.600
Volcano	1,0	3	M	50/75	23*	1/skott	7	1T6	2	1T6+1	3.900
Eruptor Eldkastare	2,7	8	M	12/18	31*	2	8	—	—	1T10	6.800

PRICKSKYTTEGEVÄR	VIKT	LÄNGD	MAG.	FUNK.	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	SKADA	PRIS
SR-50	5,5	117/95	12	H	2000	21	1	9	1T6+4	10.100
Archer	4,4	93	15	3	1700	17	1	7	1T6+2	7.100
SR3500	5,0	102	20	A	2300	17	1	7	1T6+3	16.000
Assailant	6,3	107/94	15	H	1200	23	1	9	1T6+4	14.400
Rainy Dayer	3,4	100	10	H	800	18	1	9	1T6+2	12.000
PSG-99	5,1	109/90	48	A	2100	19	1	8	1T6+3	18.600
Mephisto	7,0	110	13	A	2600	25	1	9	1T6+4	24.500

HAGELGEVÄR	VIKT	LÄNGD	MAG.	FUNK.	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	SKADA	PRIS
M516S	6,4	94	6	H	14/21	15	1/sk	3	1T4	8.200
M516D	7,7	88	12	A	10/15	21	1/sk	3	1T4+1	9.600
Airbrush	5,0	67	14	H	20/30	19	1/sk	1	1T4	6.500
SA-SG7200I	5,0	78	6	H	40/60	11	1/sk	9	1T6	13.500
Mandible	7,5	81/64	19	A	24/32	25	1	5	1T6+1	11.400
HG-14	6,0	82/66	5	M	30/45	23	1/sk	8	1T6	14.000
HG-14 Gatuversion	4,6	64	5	M	6/19	13	1/sk	2	1T4	var.

LÄTTA KULSPRUTOR	VIKT	LÄNGD	SAL	FUNK.	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	SKADA	PRIS
M606	7,2	109	400	A	900	25	2	4	1T6+3	10.500
Kensai	5,6	89	250	A	750	19	3	7	1T6+2	12.500
SSW4000	7,0	97	750	A	1200	25	3	8	1T6+3	18.000
Destroyer	9,1	109	2000	A	900	29	2	5	1T6+4	19.000
MG-40	6,3	90	300	A	700	21	3	7	1T6+3	21.500
Justifier	6,2	101	400	A	100/150	14	3	8	1T6+1	24.000

TUNGA KULSPRUTOR	VIKT	LÄNGD	SAL	FUNK.	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	SKADA	PRIS
Improved M89	20,0	104	1000	A	1000	29*	3	3	1T6+5	21.000
Dragonfire	8,6	92	500	A	900	16	3	6	1T6+3	16.700
SSW4200p	9,4	99	1000	A	1500	21*	3	7	1T6+4	28.500
Charger	26,4	98	∞	A	700	33*	3	4	1T6+6	33.000
Mega-charger	24,1	88	∞	A	280/400	30*	3	4	1T6+7	29.000
Lumberjack	40,2	120	19	A	1500	42*	3	8	1T6+10	32.000
MG-80	10,5	97	750	A	1000	23*	3	8	1T6+4	26.000
Purifier	14,7	98	750	A	600	25*	3	7	1T6+4	26.500
Purifier Eldkastare	6,0	—	14	M	20/30	25*	2	8	1T10+2	8.600
Deathlockdrum	12,9	96	40	A	1000	25*	2	8	1T10+1	32.700

GRANATKASTARE	SEP VIKT	MAG.	FUNK.	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	#TO	SY	SKADA	PRIS
Deathlockdrum	—	19	A	100/150	25*	1	5	1T6	0	1T6	—

RAKETGEVÄR	VIKT	LÄNGD	MAG	FUNK	RÄCKVIDD	STY	OT	EV	#TO	SY	SKADA	PRIS
DEUCE	12,8	81	6	H	200/300	25*	2	3	1T6	2	1T10+1	18.700
Daimyo	9,5	87	7	H	200/300	17*	2	8	1T4	2	1T10	17.700
SSW5500	12,0	93	7	H	160/240	23*	2	6	1T6	2	1T10+1	32.000
Southpaw	19,9	108	19	A	60/90	29*	3	5	1T6	2	1T10+6	45.000
ARG-17	10,7	80	11	M	140/210	19*	3	9	1T6	2	1T10+2	43.000